KONAMI

YU-GI-OH!

遊☆戯☆王

オフィシャルカードゲーム

デュエルモンスターズ™

EX-R

新エキスパートルール対応

公式ルールブック・第4版

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI

目次

はじめに……4

第1章　ゲームの遊び方

1. 対戦の準備……5
2. デュエルフィールド……6
3. 対戦方法とデッキの作り方……8
4. 勝利条件……10
5. ゲームの進行……12
6. フェイズの流れ……17

第2章　戦闘上のルール

●ダメージの判定
1. 敵モンスターが攻撃表示の場合……18
2. 敵モンスターが守備表示の場合……20
●モンスターの召喚について……22
●バトルフェイズの流れ……23
●魔法＆特殊モンスターカードについて
1. 魔法カードの使い方……24
2. 融合とは……24
3. 効果モンスターカードとは……26
4. 儀式モンスターカードとは……27

第3章　カードの見方

●カードの種類
1. モンスターカード……28
2. 融合モンスターカード……29

3. 儀式モンスターカード ……29
4. 効果モンスターカード ……30
5. 魔法カード ……31
6. 罠（トラップ）カード ……31
●カードの意味
・モンスターカード ……32
・融合モンスターカード ……33
・効果モンスターカード ……34
・儀式モンスターカード ……35
・魔法カード ……36
・フィールド魔法カード ……37
・罠（トラップ）カード ……38
●カード効果別アイコンについて ……39
●魔法・罠（トラップ）カードの発動タイミング ……39

第4章　チェーンについて

●チェーンとは？
1. チェーンによる処理 ……40
2. チェーン時における注意 ……40
3. チェーンのしくみ ……41
●魔法・罠（トラップ）・効果のスピードについて ……42
●チェーンの例 ……43

第5章　ジュニアルール

●ジュニアルールとは？
●ジュニアルールと新エキスパートルールとの相違点 ……44
●ルールの補足について
1. 魔法効果等による裏側表示カードの対応 ……46
2. 魔法・罠（トラップ）カードのセット枚数について ……46
3. 死者蘇生について ……46

はじめに

真のデュエリストとなるのは君だ！

「遊戯王オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」は『週刊少年ジャンプ』に連載中のマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを、作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。

対戦で使用するカードには、たくさんの種類が存在します。もちろん「デュエルモンスターズEX-R」に入っているカードだけでも遊ぶことはできますが、パックを購入したり、友達とカードを交換したりすれば、君の勝率はどんどん上がっていくはずです。カードを集めていくことも、このカードゲームのおもしろさのひとつなのです。

現在、「遊戯王オフィシャルカードゲーム　デュエルモンスターズ」で採用されている公式ルールは以下の２つです。

●新エキスパートルール
●ジュニアルール

基本的には新エキスパートルールでゲームを行います。大会など公式の試合でもこのルールが適用されています。ゲームを始めたばかりの初級者は、ジュニアルールでデュエルに慣れるようにして下さい。

第1章 ゲームの遊び方

1. 対戦の準備

このセットには、次のアイテムがそろっています。

- 遊戯デッキ（40枚＋予備カード10枚）
- 海馬デッキ（40枚＋予備カード10枚）
- スペシャルカード（2枚＋2枚）
- 簡易デュエルフィールド（2枚）

この他に下記の物があれば、デュエルをより楽しむ事ができます。（このセットには含まれておりません）

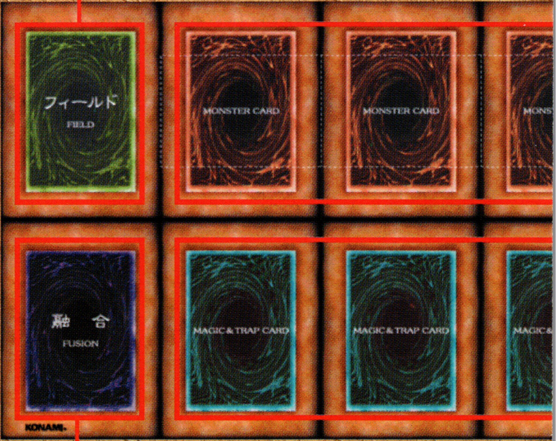
- デュエリストスコアシート
- ターンカウンター
- スターチップ

準備ができたら、対戦を行うことができる場所を探します。余裕を持ってフィールドが敷けて、カードを並べられる場所で遊ぶようにしましょう。また、自分と相手のカードが混ざらないように、すべらない平らな場所を選ぶようにしてください。

すべてＯＫなら、デュエルスタート！！

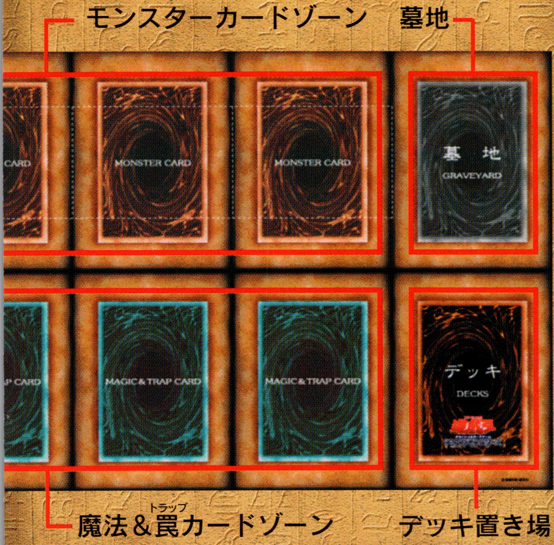
2. デュエルフィールド

フィールドカードゾーン



融合デッキ置き場

デュエルフィールドは対戦中に自分が出したカードや捨てるカードを置くために使用するものです。簡易デュエルフィールドは一人一枚ずつ使用しますので、対戦する時は２枚を向かい合わせにして使用します。カードを並べる場所は下の図を参考にしてください。



3. 対戦方法とデッキの作り方

●対戦方法●

1 このカードゲームでは相手と対戦し、1回勝ち負けがつくことをデュエルと呼んでいます。

2 ひとつの勝負ではデュエルを3回行います。これをマッチと呼びます。

3 ひとつのマッチで先に2勝した方を勝者とします。1勝2分けの場合は1勝した方が勝者となります。

4 「1勝1敗1分け」「3分け」の場合、そのマッチはお互いに引き分けとなります。

5 マッチの勝利者は、相手のスターチップを手に入れることができます。ただし、デュエルを始める前に、お互いに了解した上で行ってください。個数についても相談して決めてください。スターチップには金、銀、銅の3種類があり、銀のスターチップは銅5個分、金のスターチップは銅10個分に値します。

●デッキの作り方●

デュエルで使用する自分の手持ちカード群をデッキと呼びます。ここでは一般的なデッキを組む際のルールを説明します。(「デュエルモンスターズEX-R」ではすでにデッキが組まれておりますので、すぐにデュエルを始める事ができます。)

1 対戦で使用するデッキは40枚以上で作るようにします。40枚以上であれば、何枚使ってもかまいません。

2 対戦で使用するデッキと別に、15枚の予備カードを用意することができます。これをサイドデッキと呼びます。サイドデッキのカードは、デュエルとデュエルの間に、対戦で使用するデッキのカードと交換してもかまいません。戦略に応じて行うようにしましょう。この時、最初のデッキ枚数と同じ枚数になるようにカードを入れかえてください。

3 対戦で使用するカードはデッキ・サイドデッキをあわせて、同じカードを最大3枚までしか入れることができません。

4. 勝利条件

デュエルの勝敗は、下記の公式ルールに基づいて判定します。

1 デュエルはお互いに8000ポイントのライフポイントを持ってスタートします。

ライフポイントは、プレイヤーやモンスターが攻撃を受けたり、防御に失敗した場合に減っていきます。相手のライフポイントを0にすれば勝ち、逆にライフポイントを0にされれば負けとなります。

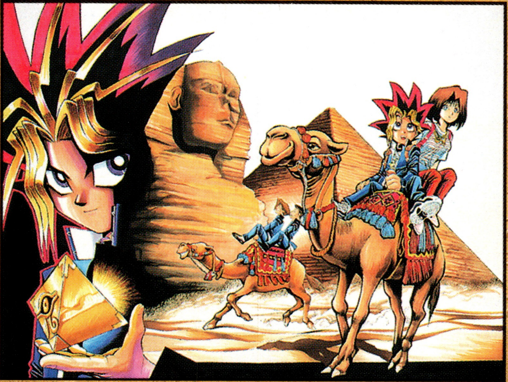
ライフポイントが増減するたびに、計算機などで計算し、デュエリストスコアシート（別売り）を使用して記録すると便利です。

2 プレイヤーと相手のライフポイントが同時に0になった場合、そのデュエルはお互いに引き分けとなります。また、どちらかのデッキが先になくなり、カードを引くことができなくなった場合は、その時点で先にデッキからカードを引けなくなったプレイヤーの負けとなります。そのため、カードを無駄使いすることなくデュエルをする必要があります。

3 自分の手札に以下のカードがすべてそろった場合は、その時点でそろえたプレイヤーの勝利となります。

- 封印されし者の右足
- 封印されし者の左足
- 封印されし者の右腕
- 封印されし者の左腕
- 封印されしエクゾディア

なお、手札を５枚引いた時点でこれらのカードがそろった場合も、デュエル中にそろった場合も、同じように勝利となります。



5. ゲームの進行

デュエルは公式ルールに基づき、以下の手順にしたがって進めていきます。

1
最初に対戦相手とあいさつをしましょう。「よろしくお願いします」と言って、対戦相手と握手をします。

2
自分のデッキをよくシャッフルしたらそれを対戦相手に渡し、カードを切り混ぜてもらってください。これをカットと言います。カットが終了したらデッキを持ち主に返し、自分のデッキをデュエルフィールドのデッキ置き場に置きます。

融合モンスターカードを使う時は融合デッキ置き場に置いてください。融合デッキとは融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことを言います。詳しくは第2章の融合の項で説明します。

3
サイドデッキが15枚あることを対戦相手に示します。このときカードは裏返したままでかまいません。また、デッキとサイドデッキのカードを入れかえた場合にも、対戦相手に現在のサイドデッキの枚数を確認してもらいます。

4
ジャンケンをして先攻後攻を決めます。なお、次のデュエルの先攻後攻の決定権は、前のデュエルの敗者にあります。

最後に、それぞれのデッキのカードを上から順に5枚引いてください。これが手札となります。

5 ドローフェイズ

このフェイズで、プレイヤーは自分のデッキの一番上からカードを１枚引くことができます。**先攻のプレイヤーはゲーム開始時のターンからカードを引く事ができます。**

6 スタンバイフェイズ

このフェイズは、使用するために準備が必要なモンスターや魔法、罠などの準備を行うフェイズです。**ここで行わなければならないことがカードに書いてあった場合、その指示にしたがってください。**

7 メインフェイズ

メインフェイズは「1」と「2」の二つに分かれて存在します。メインフェイズでは以下のことを行います。

1 カードを使う・フィールドに出す

このフェイズでプレイヤーは、モンスター・魔法・罠カードをそれぞれ出したり使うことができます。それぞれのカードはデュエルフィールドの決められた場所に出します。

魔法や効果の力を借りずに、手札からモンスターカードをフィールド上に出すことを「召喚」と呼びます。召喚したときには、そのカードが攻撃表示なのか、守備表示なのかを必ず選択します。**攻撃表示の場合はカードを縦で表向きに**してください。**守備表示の場合は伏せたまま横向きに**出してください。なお、モンスターカードは**同時に合計5体**までしか自分のフィールド上に出しておくことができません。

すでにフィールドに出ているモンスターは、**このフェイズ**

で表示形式を1回だけ変更することができます。1度表示形式を変更してしまったモンスターは、特別な場合を除いてそのターンに再度表示形式を変更することはできません。

魔法カード・罠(トラップ)カードは、自分の場に同時に合計5枚まで（フィールド魔法カードは除く）しか出しておくことができません。装備魔法カードもこの5枚の中に含みます。これらを出すときには、表向きでも裏向きでもかまいません。ただし、カードは表にしたときに、その効果が現れます。カードに書いている指示にしたがってください。また、その魔法カードの効果は基本的に表にした時1回限りのみ有効となり、やがて効果は消えてしまいます。例外としてモンスターを強化する装備魔法カードやフィールドカード、または永続アイコンのあるカードはフィールドに残り続けます。罠(トラップ)カードに関しても発動後は、永続アイコンがない限り破壊されます。

モンスターを強化するタイプの魔法カードは使用するとき、表向きにして、対象のモンスターカードに重ねて置くようにします。なお、このカードもフィールドに出ているものと見なされ、5枚の制限の中に入ります。また、モンスターの融合もこのフェイズで行います。

すでに自分のフィールド上にモンスターが5体出ている場合、1体を捨てて新しいモンスターを召喚することはできません。この場合は何らかの方法でモンスターを処分する必要があります。これは、魔法・罠(トラップ)カードも同様です。

2 戦闘を行う（バトルフェイズ）

プレイヤーは自分のターンに、攻撃表示モンスター1体につき1回ずつ相手と戦闘を行うことができます。これをバト

ルフェイズと呼びます。このフェイズでプレイヤーは、デュエルフィールドに出ているモンスターで攻撃することができます。ただし、バトルフェイズは必ず行わなければならないものではありません。このフェイズを飛ばしてメインフェイズ2に移行することもできます。

フィールドに出ているモンスターなら何体でも攻撃に参加できます。ただし攻撃モンスターは攻撃表示でなければ攻撃できません。守備表示のモンスターは攻撃表示に変更してから攻撃してください。攻撃した場合、相手のフィールドにモンスターカードが出ていれば、モンスターが攻撃対象となります。基本的に相手のフィールドにモンスターカードが出ているとき、プレイヤーを直接攻撃することはできません。

また、先攻の1ターン目にはモンスターカードをフィールドに出すことはできますが、攻撃することはできません。2ターン目以降のプレイヤーは攻撃できます。基本的にバトルフェイズ中は特殊な場合を除き、速攻魔法カードを除く魔法カードを使うことができません。

モンスターを攻撃する手順は次の通りです。まずバトルフェイズに入ることを宣言します。次に攻撃プレイヤーは、自分のどのモンスターで、敵のどのモンスターに攻撃を仕掛けるかを決定します。相手のフィールドにモンスターが出ていなければ、攻撃の対象は相手プレイヤーのみです。

ただし、自分のモンスター1体が攻撃できるのは、敵モンスター1体かプレイヤー1人です。1体のモンスターで相手の複数のモンスターを攻撃することはできません。また、1度攻撃したモンスターは、そのターンに再び攻撃することはできません。

最初のモンスターによるバトルが終わったら、攻撃側プレイヤーは次のモンスターを選んで戦闘を行うことができます。これをフィールドに出ている攻撃参加モンスターの数だけくりかえしてもかまいません。ただし、攻撃表示をしているモンスターがすべて攻撃に参加しなければならないというわけではありません。状況に応じて、参加させるかどうかを選ぶことができます。なお、守備表示をしている敵モンスターを攻撃する場合、**そのカードを表向きにして、モンスターのデータがわかるようにしてから**攻撃してください。そのカードがリバース効果モンスターだった場合、効果は発動します。

攻撃に参加したモンスターはそのターン攻撃表示を選択したとみなされます。表示形式を決定したのと同じことになりますので、同じターンに守備表示に変えることはできません。

使用した魔法カードや破壊されたモンスターカード・罠（トラップ）カードはデュエルフィールド上の墓地に置きます。**これらのカードは特別な場合を除き、そのデュエルでは使用することはできません。**バトルフェイズが終了した後はメインフェイズ２が始まり、次にエンドフェイズへと移ります。

8 エンドフェイズ

自分のターンが終わることを対戦相手に告げます。この時点で**自分の手札が６枚を超えている場合、プレイヤーは６枚になるように選んで捨てなければなりません。**その後、相手ターンへと移ります。

9 デュエル終了

ドローフェイズからエンドフェイズまでを、勝負がつくまでくり返します。

6. フェイズの流れ

デュエルの進行を図にすると、以下のようになります。

デッキをカット　先攻・後攻を決定
手札5枚を引く

↓

ターンの流れ

ドローフェイズ
↓
スタンバイフェイズ
↓
メインフェイズ1
↓
バトルフェイズ
↓
メインフェイズ2
↓
エンドフェイズ
↓
相手のターンへ

2ターン目以降はこの繰り返し

第2章 戦闘上のルール

ダメージの判定

デュエル中に戦闘をしたモンスターのダメージは、以下の公式ルールに基づいて判定します。

1. 敵モンスターが攻撃表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**攻撃表示**の場合、ダメージの大きさは**お互いの攻撃力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**攻撃力**より高い場合、**攻撃を受けた**敵モンスターは破壊されます。

そのとき**「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を受けた相手プレイヤーのライフポイントから引かれます。**

●自分の攻撃力＝敵の攻撃力●

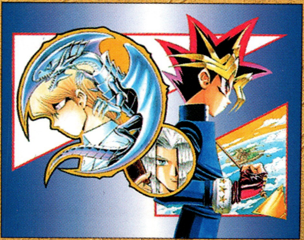
攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの攻撃力と、攻撃を受けた敵モンスターの攻撃力が同じ場合は、相打ちとなります。その場合は攻撃を仕掛けた自分のモンスターと攻撃を受けた敵モンスターの両方が破壊されてしまいます。

この場合、プレイヤーも相手もお互いにダメージを受けません。ライフポイントもそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の攻撃力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの攻撃力が攻撃を受けた敵モンスターの攻撃力より低い場合、攻撃を仕掛けた自分のモンスターが破壊されます。

そのとき「攻撃を受けたモンスターの攻撃力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。



2. 敵モンスターが守備表示の場合

プレイヤーが攻撃を仕掛けた敵モンスターが**守備表示**だった場合、ダメージの大きさは攻撃モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けたモンスターの**守備力**を比較して判定します。

●自分の攻撃力＞敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**高い**場合、**攻撃を受けた敵モンスター**は破壊されます。

この場合、プレイヤーも相手も**お互いにダメージを受けません。**ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＝敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**と攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**が同じ場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

また、プレイヤーも相手もお互いにダメージを受けません。ライフポイントはそのまま変化しません。

●自分の攻撃力＜敵の守備力●

攻撃を仕掛けたプレイヤー側モンスターの**攻撃力**が攻撃を受けた敵モンスターの**守備力**より**低い**場合、どちらのモンスターも**ダメージに影響はありません。**

そのとき**「攻撃を受けたモンスターの守備力」から「攻撃を仕掛けたモンスターの攻撃力」を引いた数値が、攻撃を仕掛けたプレイヤーのライフポイントから引かれます。**

デュエルフィールドに敵のモンスターカードが出ていなければ、ダメージは敵プレイヤーに直接届きます。

また、戦闘で破壊されたモンスターカードや使用した魔法カードは、必ずデュエルフィールド上の墓地に置いてください。

モンスターの召喚について

1. 生け贄召喚について

レベル（カード右上の星の数）が5以上の高レベルモンスターを召喚するためには、フィールド上のモンスターを**生け贄に捧げる**（墓地に捨てる）ことが必要です。**レベル5～6**のモンスターを召喚するなら**1体**、**レベル7以上**のモンスターを召喚するなら**2体**のモンスターを生け贄に捧げなければなりません。これを**生け贄召喚**と呼びます。生け贄召喚をする場合も通常の召喚扱いとなりますので、**すでにモンスターを召喚してしまったターンには生け贄召喚はできません。**しかし、レベル5以上のモンスターを「死者蘇生」等によって蘇らせる時には、**生け贄の必要はありません。**

2. 特殊召喚について

「融合」「儀式」「死者蘇生」など魔法・罠（トラップ）などによるカードの効果でモンスターが呼び出されることを**特殊召喚**といいます。特殊召喚は通常の召喚扱いとはならないので、同じターンにもう1体モンスターを召喚（または生け贄召喚）することが可能です。ただし、**決められた正しい手順**に沿って行う必要があります。

バトルフェイズの流れ

バトルフェイズは、以下の4つのステップで構成されています

スタートステップ

バトルフェイズに入ることを宣言するステップです。このステップでお互いのプレイヤーは**速攻魔法**や**罠**(トラップ)を使うことが可能です。

バトルステップ

攻撃するモンスター１体とその攻撃目標となるモンスター１体を宣言します。ここでも、お互いのプレイヤーは**速攻魔法**や**罠**(トラップ)を使うことが可能です。

ダメージステップ

ここで指示したモンスター同士の戦闘ダメージを計算します。モンスターの**リバース効果**などはこのステップの**最後に**発揮されます。ただし、**ダメージ計算で破壊が確定したモンスターには効果を適用することはできません**。

エンドステップ

バトルステップとダメージステップを可能な限り繰り返した後、することがなければ戦闘の終了を宣言します。ここでも**速攻魔法**や**罠**(トラップ)が使えます。

魔法＆特殊モンスターカードについて

1．魔法カードの使い方

モンスターを強化する装備魔法カードは、デュエルフィールド上のモンスターカードに重ねるようにして出します。また、通常は表向きにしているモンスターカードにのみ装備魔法カードを使うことができます。このとき、対象の不適切なモンスターカードには使えません。カードの内容にあったモンスターカードに使用するようにしてください。

魔法カードの中には地形を変化させるカードがあります。これをフィールド魔法カードと呼びます。フィールドカードは全フィールド上に1枚のみ出すことができ、後から出したカードの効果が有効になります。その時、前のフィールドカードは墓地へと送られます。また、フィールドカードが破壊されてしまった場合、地形はゲームスタート時の状態に戻ります。

2．融合とは

融合とは、自分のモンスターカード2枚以上と「融合」魔法カード1枚によって別のモンスターを呼び出すことができるルールです。あらかじめ決められた融合素材となるモンスター２体以上がフィールドもしくは手札にいる時に融合カードを使うと融合できます。

融合できるモンスターの種類は、融合して呼び出し

たモンスターのカード（これを融合モンスターカードと呼びます）に個別に表示されています。カードの内容にしたがって、融合を行うようにしてください。融合モンスターは融合デッキから出現しますが、破壊されれば墓地へと送られ、手札に戻された場合は融合デッキへと戻ります。融合モンスターは特殊召喚扱いとなるため、「落とし穴」等の対象にはなりません。

以下、融合の手順について説明します。この手順にしたがって融合を行うようにしてください。

1 融合素材となるモンスターＡとモンスターＢがフィールドまたは手札にいるとき、手札に融合カードがあれば、それをフィールドの魔法＆罠（トラップ）カードゾーンに出します。そして、融合カードを使用することを宣言します。

2 モンスターＡとモンスターＢを融合してできる、融合モンスターＣを融合デッキから探して、モンスターカードゾーンに出します。

融合デッキとは、融合後のモンスターだけで作られたカードの集まりのことをいいます。融合を行った場合、通常使用するデッキからではなく、この融合デッキからモンスターを選びます。対戦で使用するデッキと融合デッキは別にしておき、デュエルフィールドの融合デッキ置き場に置いてください。

3 融合に使用したモンスターＡとモンスターＢのカード、そして融合カードをデュエルフィールドの墓地に置きます。

融合モンスターカードは、そのままでは使用することができません。必ず融合の手順を踏まえるようにしてください。

3. 効果モンスターカードとは

モンスターでありながら**魔法のような効果**を持っているカードを**効果モンスターカード**と呼びます。くわしい効果については、各効果カードの左下部分を見てください。効果カードには様々な種類がありますが、中でも**「リバース効果」の発動には制限**があります。

以下の手順にしたがって効果の適用を行うようにしてください。

1

リバース効果モンスターの効果は、**自分の意志に関係なく、表になった時点で効果が発動します。**魔法や効果の力で表になった時も効果は発動します。例えば「光の護封剣」などでも発動しますが、「サンダー・ボルト」などはカードの表裏に関係なく無条件で破壊されるため、効果は発動しません。また、敵に攻撃されて表になった場合も、効果が発動します。

2

自分の意志で効果を発動したい場合はまず守備表示でフィールドに召喚し、次の自分のターンで表にして効果を発動させます。つまり、**基本的に召喚してすぐには効果を発動することができません。**次のターンで攻撃表示にしてから使うようにしてください。

ただし敵モンスターの攻撃で裏から表になった場合は、召喚した直後のターンでも効果は発動します。

この他の効果カードの種類に関しては、**第３章の効果モンスターカード**の項で説明します。

4. 儀式モンスターカードとは

通常のモンスターの召喚と違い、**特殊な手順で降臨させる必要のあるカードを儀式モンスターカードと呼びます。**儀式モンスターを降臨させるためには、その儀式モンスター専用の**儀式カード（魔法カード）**と、特定の条件を満たす**生け贄のモンスターカード**が必要になります。また、儀式モンスターは特殊召喚扱いとなるため、**「落とし穴」等の対象にはなりません。**

以下の手順にしたがって儀式（儀式モンスターの降臨）を行うようにしてください。

1

【例】儀式モンスター「スカルライダー」を降臨させる場合、まず下記のカードを手札にそろえる必要があります。

- **「スカルライダー」（儀式モンスターカード）**
- **「スカルライダーの復活」（儀式魔法カード）**

さらに儀式には、**「場か手札から、合計の星（レベル）の数が降臨するモンスターの星の数以上になるよう生け贄を捧げる」**必要があります。

2

「スカルライダーの復活」を使用し、フィールド上か手札から条件を満たす生け贄を捧げます。これらのカードはすぐに墓地へ送られます。そして、「スカルライダー」をフィールド上に降臨させることができます。以上が儀式の手順です。

第3章 カードの見方

カードの種類

使用するカードには以下の種類があります。

1. モンスターカード

モンスターカードとは相手プレイヤーを攻撃するために使用する基本カードです。モンスターカードには種族と属性があり、種族は20種類、属性は6種類から構成されています。種族や属性によってモンスターの能力は異なり、それはモンスターカードの攻撃力や守備力の数値に影響します。

またモンスターにはレベル(星)というパラメータもあります。これはそのモンスターの総合的な強さを示しています。モンスターカードの色は黄土色です。

種族	ドラゴン・魔法使い・アンデット・戦士・獣戦士 獣・鳥獣・悪魔・天使・昆虫・恐竜・爬虫類・魚 海竜・機械・雷・水・炎・岩石・植物
属性	地・水・炎・風・光・闇

2. 融合モンスターカード

融合モンスターカードとは、融合カード（魔法カード）と融合素材２体以上を使うことによって作られる特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、それを呼び出す手順が通常のモンスターカードと異なります。融合モンスターカードの色は青紫色です。

融合によって作りだされたモンスターは、特殊召喚扱いとなります。したがって同じターンに、別のモンスターを召喚（または生け贄召喚）することが可能です。また、モンスターの効果などで手札に戻される場合、手札には行かず融合デッキに戻ります。

3. 儀式モンスターカード

儀式モンスターカードとは、儀式魔法カードと一定の条件を満たす生け贄のモンスターカードによりフィールドに降臨する、特別なモンスターカードです。基本的な能力は通常のモンスターカードと変わりませんが、降臨するモンスター専用の儀式魔法カードが必要になります。降臨の条件については、各カードに書かれている内容にしたがってください。儀式モンスターカードの色は青色です。

また、儀式により降臨したモンスターも特殊召喚扱いとなります。したがって、融合の場合と同じく別のモンスターを召喚することが可能です。

4. 効果モンスターカード

効果モンスターカードとは特殊効果を持っているモンスターカードのことです。効果は大きく以下の種類に分類されています。詳しいことはカードの内容にしたがってください。効果モンスターカードの色はオレンジ色です。

リバース

そのモンスターが裏側表示から表側表示になった時に発動される効果です。そのモンスターが敵の攻撃や魔法を受けて表になった場合も、その時点で効果は発動されます。

永続効果

そのモンスターがフィールドで表側表示になっている間中、永続して効果が発動されます。モンスターが表側表示から裏側表示になった時点で、その効果は立ち消えてしまいます。

起動効果

手札を捨てる、ライフを払うなど、発動させるためのコストが必要な効果です。コストについては様々なので、カードの文章をよく読んで、それにしたがってください。

誘発効果

「相手のライフポイントにダメージを与えた時」というような、ある事柄をきっかけとして発動する効果です。「～したら」「～時に」という文章が多いのが特徴です。

誘発即時効果

相手のターンでも任意に発動させることが可能な特別な効果です。バトルフェイズ中に手札から捨てることで効果を発動する「クリボー」などがこれにあたります。

5. 魔法カード

魔法カードには様々な種類があります。**速攻魔法以外は自分のメインフェイズにしか使えません**。

通常魔法

発動後、「永続アイコン」がない限り破壊されます。「サンダー・ボルト」など威力の大きな魔法が多くあります。

装備魔法

モンスターに装備させる魔法カードで、永続してフィールドに残り続けます。１体に複数枚装備させることも可能です。

フィールド魔法

フィールドの地形を変化させるカードです。地形はモンスターの能力に影響を与え、攻撃力や守備力が変化します。

速攻魔法

バトルフェイズ中にも使用が可能な特殊魔法です。フィールドにセットしていれば**相手ターン**にも発動できます。

6. 罠(トラップ)カード

一度フィールドにセットすることにより、次の相手ターンからなら**いつでも発動可能**なカードです。

通常罠(トラップ)

効果の発動後、「永続アイコン」がない限り破壊されます。**罠(トラップ)カードはセットしたターンには使うことができません**。

カウンター罠(トラップ)

召喚や魔法などに対しカウンターで発動して**打ち消す効果**を持つ罠(トラップ)です。発動後「永続アイコン」がないと破壊されます。

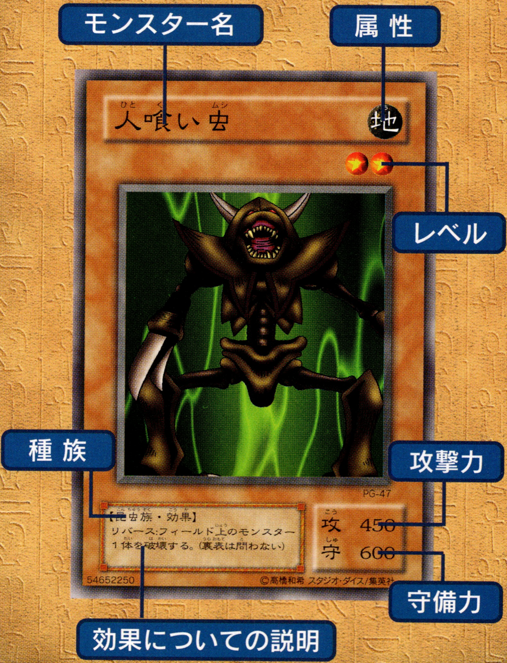
カードの意味

モンスターカード

融合モンスターカード

モンスター名
属性
レベル
種族
攻撃力
守備力
融合の素材モンスター
炎の剣士
炎
LB-03
【戦士族・融合】
炎を操る者
＋
伝説の剣豪MASAKI
攻 1800
守 1600
45231177

効果モンスターカード


モンスター名
属性
人喰い虫
地
レベル
種族
攻撃力
PG-47
【昆虫族・効果】
リバース:フィールド上のモンスター1体を破壊する。(裏表は問わない)
攻 450
守 600
守備力
54652250
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
効果についての説明

儀式モンスターカード

モンスター名
属性
マジシャン・オブ・ブラックカオス
闇
レベル
種族
攻撃力
P3-07
【魔法使い族・儀式】
「カオス－黒魔術の儀式」により降臨。
場か手札から、星の数が合計８個以上になるよう
カードを生け贄に捧げなければならない。
攻 2800
守 2600
Replica
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
守備力
降臨の条件を表示

魔法カード

魔法名
ブラック・ホール
魔
【魔法カード】
カードの種類
EX-22
フィールド上に存在する全てのモンスターを破壊する。
53129443
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
魔法の効果

フィールド魔法カード

フィールド名

フィールドアイコン

フィールドの効果

罠(トラップ)カード

罠の名称
落とし穴
罠
【罠カード】
カードの種類
EX-27
相手が召喚(反転召喚含む)したモンスター１体の攻撃力が1000以上だった場合、そのモンスターを破壊する。
04206964
©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社
罠の効果

カード効果別アイコンについて

　そのカードの持つ効果の発動特性は、以下の６つのアイコンによって表示されています。

装備	カウンター
フィールド	永続
速攻	儀式

　アイコンによってカードの発動特性を見分けることができます。永続は発動後もフィールドに残り続けるもの、カウンターはスペルスピード３のもの、速攻は速攻魔法であることなどがアイコンで確認できます。

魔法・罠(トラップ)カードの発動タイミング

　魔法カードは、速攻魔法を除いて自分のターンのメインフェイズでしか使うことができません。また、罠(トラップ)カードはセットしたそのターンに発動する事はできません。一度自分のフィールドに伏せて置いた後、次の相手のターン以降から発動することができます。

第4章 チェーンについて

チェーンとは？

1. チェーンによる処理

　チェーンとは、複雑な魔法・罠(トラップ)による攻防を分かり易く判定するために作られたルールです。まずはじめに、プレイヤーが魔法をプレイしたとします。するとその魔法は「チェーン1」というブロックに置かれます。もし、ここで相手プレイヤーがそれに対応して魔法や罠(トラップ)などをプレイすると、それは「チェーン2」のブロックに置かれます。こうしてあるプレイに対応して、さらにプレイをするたびにブロックを積み重ねていき、誰もプレイしなくなった時点でそのブロックの効果を上から逆順に解決していきます。

2. チェーン時における注意

　チェーンされたプレイヤーには必ず対応の機会があります。あるプレイに対応してチェーンした場合、必ず相手に「これにさらに対応するかどうか？」を確認しなくてはなりません。確認なしにプレイを続け、相手がそれに異議を唱えた場合、そのプレイ自体が巻き戻されてしまいますので注意して下さい。

3. チェーンのしくみ

チェーンは、以下のようなブロックで構成されていきます。

発動した効果の順に積み上げていく

チェーン4
チェーン3に対応して使用したカウンター罠（トラップ）

チェーン3
チェーン2に対応して使用したカウンター罠（トラップ）

チェーン2
チェーン1に対応して使用した速攻魔法・罠（トラップ）

チェーン1
最初に使用した魔法・通常罠（トラップ）・効果

新しい効果から処理をする

積み上げられたブロックの一番上にある新しい効果から、順番に処理していきます。

魔法・罠（トラップ）・効果のスピードについて

魔法や罠（トラップ）にはスピードが設定されています。対応するカード以上のスピードがないとチェーンできません。

●スペルスピード1

・通常魔法　・装備魔法　・フィールド魔法
・効果モンスター（永続・起動・誘発・リバース）

スペルスピードの中で一番遅く、どの魔法・罠（トラップ）・効果に対してもチェーンして発動することができません。

●スペルスピード2

・速攻魔法　・通常罠（トラップ）
・効果モンスター（誘発・誘発即時効果）

スペルスピード１と２に対応してチェーンすることが可能なグループです。

●スペルスピード3

・カウンター罠（トラップ）

どのスピードに対しても対応が可能です。これに対応できるのは同じスペルスピード３のものだけです。

スペルスピード１のものだけは、同じスピード同士であっても対応することができません。

チェーンの例

以下に、チェーンした状態になった時の処理についての例を紹介します。

[例] プレイヤーAの場に「クリボー」と裏側表示の「ハネハネ」がいます。プレイヤーAが「ハネハネ」を表にして「クリボー」を戻そうとするのに対応し、プレイヤーBが「天狗のうちわ」を発動。さらにプレイヤーAがそれに対応し「盗賊の七つ道具」を発動しました。

この場合、チェーンは以下のように積まれます。

チェーン 3	**[盗賊の七つ道具]** [天狗のうちわ]の効果を無効にする。
チェーン 2	**[天狗のうちわ]** [天狗のうちわ]の効果は立ち消えで使用終了。
チェーン 1	**[ハネハネ]** [ハネハネ]の効果で[クリボー]が手札に戻る

まず「盗賊の七つ道具」の効果で「天狗のうちわ」が無効になります。したがって「ハネハネ」の効果はそのまま無事に適用され、結果「クリボー」はプレイヤーAの手札に戻ることになります。

第5章 ジュニアルール

ジュニアルールとは？

ジュニアルールとは、初心者でもスムーズにデュエルが行えるように作られたルールです。基本的なルールに関しては新エキスパートルールと同じですが、魔法や罠（トラップ）などの使い方に制限を加え、チェーンが複雑にならないよう配慮されたルールになっています。

ジュニアルールと新エキスパートルールの相違点

以下で説明するのが新エキスパートルールとの違いです。この他に関しては同じルールとなります。

1. 生け贄召喚の必要がない

高レベルモンスターでも、レベルに関係なく、生け贄モンスターなしで召喚することが可能です。

2. 魔法・罠（トラップ）カードはフィールドにセットしてからでないと使用できない

カードをフィールドにセットしたら、罠（トラップ）カードは次の相手のターンから、魔法カードは次の自分のターンからでないと使うことができません。

3. 魔法・罠(トラップ)カードのセットは1ターンに1度だけ

魔法・罠(トラップ)カードは、１ターンに１枚だけしかセットすることができません。また、自分のフィールドの魔法・罠(トラップ)ゾーンにプレイすることができる魔法・罠(トラップ)カード(フィールド魔法は除く)の枚数は合計１枚までです。それ以上の枚数をプレイすることはできません。

4. 速攻魔法を手札から使うことができない

メインフェイズ以外でも使うことが可能な速攻魔法も、同様に手札から使うことができません。速攻魔法は一度フィールドにセットすると、次の相手のターンから使うことが可能です。ジュニアルールでは、魔法カードでも一度フィールドにセットしてからでないと使うことができません。

5. 効果モンスター（誘発即時効果）を手札から使用することができない

手札から直接使用することができる誘発即時効果モンスターは、その効果を使用することができません。例えば「クリボー」のように、攻撃を受けたとき手札から捨てることでダメージを０にしてくれるような効果は無効となり、通常モンスター扱いとなります。

ルールの補足について

その他、実際にプレイする時に生じる細部に関するジュニアルールについての補足は次の通りです。

1. 魔法効果等による裏側表示カードの対応

「魔法除去」や「カードを狩る死神」などで**裏側表示**のカードを破壊しようとしたとき、対象のカードを1枚まで確認することができます。もしそれが**魔法(罠(トラップ))カード**だった場合、**魔法(罠(トラップ))カード**は破壊されてしまいます。違う種類のカードだった場合、そのカードは元の表示でフィールド上に残ります。

2. 魔法・罠(トラップ)カードのセット枚数について

自分の魔法・罠(トラップ)ゾーンにおけるカードの枚数は**合計1枚まで（フィールド魔法は除く）**です。もしフィールドに**2枚目**の魔法・罠(トラップ)カードが置かれた場合、そのカードは手札に戻し、プレイを巻き戻します。

3.死者蘇生について

「究極完全態・グレート・モス」や「ゲート・ガーディアン」など特別な手順をふまなければ召喚できないモンスターは、**一度正しい手順でフィールドに召喚された後で墓地に置かれた場合でないと「死者蘇生」を使うことができません**。ただし、生け贄が必要な高レベルモンスターについては除外されます。

発売元

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

商品・ルールに関するお問い合わせは

遊戯王OCG事務局

TEL 03-3586-1350

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前10時～午後6時まで

万一商品に不都合がございましたら下記まで

コナミカスタマーサポートセンター

TEL 03-3586-5735

営業時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）
午前9時～午後7時まで

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。

遊戯王オフィシャルカードゲームホームページ
http://www.yugioh-card.com

KONAMI GOLDNET
http://www.goldnet.konami.co.jp/

KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ

©高橋和希 スタジオ・ダイス/集英社 企画・制作/KONAMI

KONAMI®